Septembar br.1/godina 1/cjena 800 dinara.

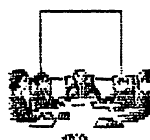


AMIGA BILTEN



Specijalizovani casopis namjenjen vlasnicima AMIGE

RJEC UREDNISTVA



UCIMO BASIC



ANIMACIJA



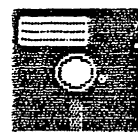
POZIV NA SURADNJU



MUZICKI PROGRAMI



SOFT CLUB



IGRE



PRAKTICNI SAVJETI







075-215-092 075-216-044



Mulabecirovic Almir

Husetovic Elmir

A M I G A   B I L T E N   SEPTEMBAR/ br. 1 /godina 1

S A D R Z A J

3. .... SADRZAJ
4. .... RIJEC UREDNISTVA
5. .... UCIMO PROGRAMSKI JEZIK I
7. .... TEST : AMIGA 500 , 2000
8. .... ANIMACIJA : DELUXE VIDEO
9. .... NAGRADNA IGRA,TOP LISTA
10. .... I G R E : OBELITERATOR
11. .... -!!- : MENHATAN D.
12. .... -!!- : CRYSTAL HAMMER
13. .... KORISNI SAVJETI
14. .... MUZICKI PROGRAMI: SONIX
16. .... SOFTWARE-CLUB
18. .... POZIV NA SARADNJU
19. .... M A L I   O G L A S I

1.9.1988 TUZLA   TIRAZ 300 PRIMJERAKA

Urednistvo , stampa , tekstovi:

MULABECIROVIC ALMIR , HUSETOVIC ELMIR

Pretplata , pitanja , sugestije , prijedlozi , Software-club :

MULABECIROVIC ALMIR
AMIGA BILTEN
A.Herljevica 5
75000 TUZLA
075 215-092

HUSETOVIC ELMIR
AMIGA BILTEN
A.Herljevica 37
75000 TUZLA
075 216 044

R I J E C   U R E D N I S T V A

Kao sto vidite pred vama je prvi broj AMIGA Biltena koji je pokrenula grupa mladih entuzijasta iz Tuzle.
Razlog stvaranja Biltena kao sto i sami znate je nedostatak informacija u nasim racunarskim casopisima o racunaru koji u Jugoslaviji postaje sve popularniji i rasprostranjeniji.Po nasem misljenju ovaj Bilten je neophodan izvor informacija za svakog vlasnika Amige jer iz gore navedenih razloga mnogi "Amigasi" svoj racunar ne koriste u namjenjenje svrhe a samim tim ga odmah dovoljnjo i ne poznaju.Rezultat svega toga je razocarenje u mogucnosti kupljenog i ne tako jeftinog racunara koji po reklamnim prospektima nudi mnogo ali samo onima koji znaju da ga upotrebe.Sa ovim ne zelimo uvrijediti mnoge novopecene vlasnike racunara kojima on sluzi samo za igru sto potvrdjujemo time da ce i za njih biti dosta korisnih informacija o novim i starim zabavnim programima ciji ce opisi zauzimati nekoliko stranica naseg i Vaseg Biltena.
Sada nekoliko rijeci o uslovima nbavke i isporuke Biltena koji ce redovno izlaziti iz stampe svakoga mjeseca.
Kao sto vidite prvi broj je stigao Vama i jos mnogim vlasnicima Amige besplatno kako bi Vas informisali o onome sto nudi i o svemu sto ce te od sada moci naci na stranicama lista.Svako ko sada drzi list u rukama sigurno ce se odmah zapitati koliko ce kostati jedan primjerak i na koji nacin i kada ce biti isporucivan.Kao sto je vec naglaseno list ce izlaziti jedom mjesecno u priblíznom tirazu sa oko 300 primjeraka i cijenom od 800 din po primjerku.Iskreno se nadamo da ce se tiraz AMIGA Biltena iz mjeseca u mjesec povecavati sto ce odmah prouzrokovati i snizenje cijene.

U slucaju da se zapitate da li nesto ovako vrijedi 800 din. odmah ce mo vam dati slijedeci primjer.Nase racunarske revije kao sto su SVIJET KOMPJUTERA ili MOJ MIKRO na svojim stranicama u boji i kvalitetnoj stampi nude mnostvo informacija za cijenu od preko 2000 din. koju placaju mnogi vlasnici Amige da bi unutar toga izdanja naisli na jedan ili nijedan interesantan clanak o njihovom racunaru.Placajuci Bilten samo trecinom cijene specijalizovanih racunarskih revija dobijate mnostvo korisnih informacija koje ce te sigurno veoma tesko naci na jednom mjestu i to u SH-HS izdanju.Za novac koji cemo dobiti u slucaju da posaljemo cijeli tiraz zaradicemo tek toliko da pokrijemo osnovne troskove stampanja , kopiranja i PTT troskova.U slucaju da se jos uvijek u nedoumici oko cijene izracunajte koliko nas kostaju sve obaveze koje moramo platiti da bi samo izdali jedan casopis.
Ako ste se odlucili da redovno uzimate Bilten predlazemo Vam da iskoristite prednost tromjesecne pretplate koja iznosi 2200 din. kako bi se osigurali od mogucih poskupljenja u narednim izdanjima te kako bi sebi obezbijedili siguran izvor informacija.Za svakoga pretplatnika koji salje novce za pretplatu imamo i poklon tj. ***pet besplatnih programa*** po Vasem izboru iz prilozenog kataloga.

P O S E B N A   P O G O D N O S T

Razumljivo je da od novca dobijenog za casopis nemozemo u potpunosti pokrivati troskove a samim tim i poboljsati kvalitet casopisa te uvodimo specijalnu pogodnost objave MALIH OGLASA koje ce iskljucivo citati svi vlasnici AMIGE sirom YU.Detaljnjija uputstva na stranicama MALIH OGLASA.

U C I M O   P R O G R A M S K I   J E Z I K

Od mnostva programskih jezika koje je moguce naci na nasem "piratskom trzistu" u prvih nekoliko brojeva Biltena odlucili smo da uopsteno predocimo nacin rada u jednom od najlaksih i najpoularnijih. BASIC kao programski jezik na gotovo svim racunarima ne nudi mnogo za rad ali u svim opstim slucajevima on je prva prekoracena stepenica u savladavanju slozenijih programskih jezika.Poznato je da BASIC kao programski jezik obicno podrzava sve mogucnosti racunara tj. omogucava rad sa grafikom zvukom i drugim osnovnim operacijama koje je racunar u mogucnosti da ispuni ali u vecini visih programskih krugova nije omiljen jer se smatra cistim pocetnickim znanjem.

Rijec BASIC je skracenica nastala od niza engleskih rijeci (Beginners Allprupose Symbolic Instruction Code) koje bi u slobodnom prevodu znacile pocetnicki instrukcioni kod.Amiga BASIC koji se smatra jednim od najjacih BASICA na vecini racunara sadrzi veoma veliki broj naredbi koje omogucavaju rad sa Amiginom grafikom,zvukom pa cak i govorom.Naredbe unutar Basica se zadaju putem odredjenih skracenica Engleskih rijeci ciji bi prevod odgovarao funkciji koja je racunaru zadata tako da se spomenute naredbe veoma brzo pamte i savladjuju.Unutar AmigaBasica postoje dva nacina zadavanja naredbi odnosno iz direktnog i list moda.Zadavanjem naredbi iz direktnog moda racunar ih trenutacno izvrsava dog zadavanjem naredbi u LIST mode vrsi se stvaranje Basic programa.Vec ce te po samom ucitavanju Basica primjetiti dvije ekranske cijeline koje oznacavaju prostor za zadavanje naredbi u direktnom modu (lijevi dio ekrana) i prostor u kome se zadaje niz naredbi koje koriste u procesu stvaranja programa (desni dio ekrana unutrasnjost prozora LIST).
Prije nego li pocnemo objasnjavati bilo koju naredbu moramo naznaciti da se u direktnom modu zadaje samo jedna naredba koju obicno koristimo za pokretanje napravljenog programa ili nesto slicno.U daljnjim objasenjima svi programi koji slijede ukucavate u unutrasnjost prozora LIST a pokrecete ih iz direktnog moda zadavanjem naredbe RUN i pritiskom na taster (ENTER).Manipulisanje i prelazak iz komandnog u LIST prozor i obrnuto vrsi se posredstvom misa i to na slijedeci nacin.Pointer (strelica koju pokrecete misom) se moze slobodno kretati po obje cjeline ekrana te u slucaju da recimo zelite zadati naredbe iz komandnog moda strelicom prelazite na lijevi dio ekrana i pritiscete lijevi taster.Proces prebacivanja u prozor LIST je isti.Po pritiskanju tastera kurzor (oznaka putem koje vidite poziciju slova koja ce biti napisana) premjesta se iz prozora u prozor i daje vam do znanja u kojem modu mozete da radite.

STVARANJE PROGRAMA

Da bi shvatili proces stvaranja programa potrebno je da primjere koji idu uz objasnjenja naredbi pravilno ukucavate u racunar i da pogledate na koji nacin rade kako bi brze shvatili i "svarili" proces koji se naziva programiranje.Kao sto je napomenuto sve programe ukucavate u prozor list i poslije svake zavrsene linije pritiscete taster Return.

PRVI SUSRET SA PROGRAMIRANJEM

Prije svih objasnjenja o svrsi i nacinu na koji se koriste Basic naredbe zelimo da ukucate slijedeci program kako bi potvrdili ono sto ste dosada procitali i kako bi se navikli na prekucavanje programa.Unutar prozora LIST unesite slijedece:

```
LET A=5*3:LET B=5+2
REM **** UCIMO BASIC ****
PRINT "BROJ A JE";A;" BROJ B JE";B
END
```

Kada ste zavrsili pravilno unosenje programa na vec gore objasnjen nacin predjite u komandni prostor i otipkajte naredbu RUN koja ce pokrenuti unijeti program.Podrazumjeva se da se poslije svake unesene linije u LIST prozoru ili unesene naredbe u komandnom prozoru pritiska taster RETURN.

PROGRAMSKE CIJELINE

Tokom programiranja u Basicu veoma cesto ce vam zatrebati ponavljanje neke naredbe ili citave programske cijeline koja izvrsava odredjen zadatak unutar programa.Da bi se sacuvali nepotrebnog prekucavanja istog skupa naredbi vrsimo stvaranje odnosno obiljezavanje odredjenog dijela programa cime vrsimo stvaranje jedne programske cijeline.Takav dio programa koji smo oznacili i koji ce mo koristiti nekoliko puta u izvrsenju programa programerskim zargonom se naziva RUTINA.
Obiljezavanje programskih cijelina unutar Basica moguce je na dva nacina.Prvi je postavljanje rednih brojeva ispred svake linije:

```
10 PRINT "ZDRAVO"
20 GOTO 10
```

ili davanjem imena odredjenim programskim cjelinama:

```
RutinaA:
PRINT "ZDRAVO"
GOTO RutinaA
```

Poslije startovana oba programa primijeticete da imaju istu funkciju i rade na isti nacin ikao su pisani razlicito.Ovakav nacin programiranja odnosno oznacavanja cijelina slovima i brojevima jedino je moguc u Amiga Basicu jer sam prevodilac (kompajler) nevodi mnogo racuna o strukturi programa.Posto vidimo da je na oba nacina omogucen rad izbor na koji ce nacin vrsiti stvaranje cijelina ostaje na programeru.Moj licni prijedlog je da se programiranje vrsi putem oznacavanja cijelina slovima i to:
1. Pri koristenju rednih brojeva linijama programa dajemo prioritet (odredjen broj) te u slucaju da unutar programa imamo veliki broj linija programer mora voditi racuna o pravilnom slaganju tih brojeva.
2. Veoma tesko se snalazi u mnostvu programskih linija iz toga razloga sto nekada iz nje nemozemo odmah vidjeti unutar koje se rutine nalazi.
3. U slucaju ispustanja neke naredbe nemoguce je napisati unutar programske linije sa rednim brojem recimo:

```
10 PRINT "X"
20 GOTO 10
```

Zaboravljena naredba koju zelimo ubaciti izmedu 10 i 20.

```
PRINT "Z"
```

Nemoguce je napisati pod rednim brojem 15 jer je racunar nece staviti na zeljeno mjesto vec ce izjaviti gresku.Jedini nacin da se ta linija ubaci je pravljenje prostora izmedu gore vec dvije napisane naredbe (linije) sto bi bio jako mukotrpan posao da se zaboravi veci broj naredbi.
NASTAVICE SE...

AMIGA 500	AMIGA 2000

Dugo smo bili u dilemi da li da pisemo stvari koje gotovo svaki vlasnik Amige zna , ali poslije krace nedoumice odlucili smo da jos jedanput napisemo nesto o Amiginim karakteristikama ,mogucnostima i manama. Ovaj tekst posvecen je Amigama 500 , 1000 i 2000 posto se nalaze u proizvodnom programu COMMODOREA.
AMIGA 500 je koncepcirana tako da se u jednoj kutiji nalaze zdruzeni racunar,tastatura i disketna jedinica. Uredaj za napajanje je odvojen kao i kod dosadasnjih modela Commodoreovih racunara. Dimenzije racunara su 47x32x6cm. Commodore u svome proizvodnom programu nudi dva monitora uz amigu i to: A1081 i A1084 oba monitora su veoma slicna ali o tome ce jos biti rijeci. Paljenje racunara se vrsi na uredaju za napajanje a o tome vas obavjestava crvena LED (Light Emitting Diode) dioda smjestena na desnoj strani racunara (POWER).Odmah ispod nje se nalazi zelena LED dioda koja vas obavjestava o radu diska. Tastatura je profesionalna mehanicka u Americkoj verziji sa 94 i Evropskoj sa 96 tastera.
U Amigu 500 ugradena je dvostrana disketna jedinica od 3,5 inca formatiziranog kapoaciteta od 880 K.
Monitor A1081 posjeduje sve ulaze potrebne korisniku. Standardni EURO konektor sluzi za prikljucivanje analognog RGB signala sa amige zajedno sa zvukom. Na monitor moze da se prikljuci i digitalni RGB koji upotrebljava IBM PC i kolor video signal sa zvukom. To znaci da monitor mozete da upotrebljavate kao i televizor ako imate video rekorder.

Posebna pogodnost kod monitora A1081 je da su sva moguca podesavanja slike i tona ostavljena na prednjoj strani tako da mozete podesiti sliku kakvu zelite bez ustajanja od stola. Sa prednje strane monitora se nalazi i prebacivac za iskljucivanje crvenog i plavog elektronskog topa cime dobijate verziju zelenog monitora. Dijagonala ekrana kod A1081 je 14 inca a velicina tacke 0,39 mm uz frekvenciju obnavljanja ekrana od 50 Hz.
Sa lijeve strane racunara postavljen je poklopac koji stiti prostor namjenjen prosirenju. Na racunaru postoji jos jedan takav otvor koji se nalazi sa donje strane kucista racunara i takode sluzi za prosirenje sa satom realnog vremena.
Ukratko cemo ponoviti Amigine graficke mogucnosti. Amiga posjeduje 12-bitnu paletu boja sto joj omogucava 4096 razlicitih nijansi. Graficki cip Denise ima 32 kolor registra i omogucava prikazivanje sledecih grafickih rezolucija: 640x256 sa 16 boja iz palete od 4096, 320x256 sa 32 boje iz palete od 4096 i 320x256 sa 32 ili 64 boje te specijalnim hold and modify nacinom koji omogucava prikazivanje 4096 boja istovremeno u rezoluciji 320x256. Svi graficki nacini su dostupni u isprepletenom nacinu gdje je vertikalna rezolucija povecana na 512 tacaka a brzina obnavljanja ekrana je u tom slucaju 25 Hz te ekran treperi. Sprecavanje ovoga nepozeljnog treperenja moze da se spreci kupovinom posebnih monitora koji imaju vecu kolicinu fosfora na ekranu a takvi monitori su se odskora pojavili na Evropskom trzistu.

A N I M A C I J A

DELUXE VIDEO (1. DIO)

Svaki vlasnik Amige je vjerovatno jos i prije njene kupovine saznao za izvanredne sposobnosti koje nudi (grafika,zvuk,animacija itd). U ovome i narednim brojevima biltena objavicemo niz clanaka o animaciji jednoj od jacih Amiginih strana.Serijom clanaka o animatorima predstavicemo vam sve animatore koji se mogu naci na nasem trzistu. Kao sto i sami znate animatori su programi koji omogucavaju stvaranje racunarske animacije bez nekog programerskog znanja.Uvodeci vas u rad sa Amiginim animatorima pruzicemo Vam mogucnost da sami stvarate animirane skeceve ili cak mini crtane filmove.

Prvi program za animaciju kojeg predstavljamo je DELUXE VIDEO.

Program se u orginalnoj verziji sastoji od tri diska.To su :

-DELUXE VIDEO (osnovni disk)

-DELUXE VIDEO PARTS

-DELUXE VIDEO PLAYER

Prvi osnovni disk sluzi za stvaranje scenaria animacije odnosno tu odredujete sta ce te animirati i na koji nacin.

Parts sluzi za animiranje vlastitih likova i slicica koje ste sami nacrtali u nekom grafickom programu recimo DELUXE PAINT-u.Na koji nacin se to radi pisacemo u drugom dijelu nase skole animacije u biltenu broj 2.

Treci a ujedno i poslednji disk sluzi za pregledanje animacije koju ste napravili i na tom disku se ujedno nalaze i demonstracije.

A sada nacin na koji se animira:

Od tri diska sto ste ih dobili uzmite osnovni disk i ucitajte ga. Na ekranu ce vam se pojaviti ikonice od kojih ce te Vi misem kliknuti ikonicu na kojoj se nalazi nacrtana kamera.

Po njenom ucitavanju na ekranu ce

pojaviti meny sa dva kvadrata obiljezena sa SCENE i DVIDEO.

Pritiskom na desno dugme pri vrhu ce te dobiti menije "PROJECT , EDIT , SCENES , PARTS i OPTIONS". Nemojte puno razbijati glavu o njihovom znacenju jer ce mo kasnije obraditi svakoga pojedinacno.

Sada dovedite strelicu od misa do kvadrata na kome pise SCENE i pritisnite lijevo dugme misa.Na ekranu ce vam se pojaviti novi ekran sa nova dva mala kvadratica u lijevom gornjem uglu.Stanite strelicom na onaj veci i pritisnite dugme.Ne pustajuci dugmeta povucite misem na dole i povucite kvaratic nize,Sada ga pustite i na ekranu ce se pojaviti meni sa sledecim opcijama:"BACKGROUND , MUSIC , SOUNDS , FOREGROUND , PICTURE , TEXT LINE , CONTROL , OBJECT i POLYGON TEXT".Da bi ste napravili prvu animaciju pokazacemo vam jednostavan primjer.Pritisnite na opciju POLIGON TEXT i pred vama ce se pojaviti prozor sa nekoliko novih opcija. Kliknite misom na otvor ispred kojeg pise text i napisite nesto.Zatim pritisnite return(enter) i ako zelite podesite slova pomocu niza opcija koje se ispod nalaze.Nakon toga pritisnite ok. i pred vama ce se ponovo pojaviti prvi meni.Sada spustite drugi kvadratic na isti nacin kao i prvi ali tako da se njegova strelica poklopi sa linijom prvoga.Dodite sada na njega i pritisnite misem te ce te ponovo dobiti meni sa sledecim opcijama:"APPEAR , MOVE TO , SIZE , DIS APPEAR , STEMP i ROTATE TO".

NASTAVLJA SE...

N A G R A D N A   I G R A   U   K O J O J   S V I   D O B I J A J U

Kao sto vidite pokrenuli smo mini nagradnu igru jer jedan list ne bi bio to sto jeste da je nema.
Od sada ce mo i u narednim brojevima biltena imati nagradne zadatke za nase citaoce ali prednost nagradnih igara AMIGA biltena je sto svaki citalac koji tacno odgovori na zadano pitanje ima obezbjedenu nagradu. Istina nagrade su skromne ali za pocetak ne mozete ocekivati od lista kao sto je nas vise. Sa eventualnim rastom tiraza rasti ce i obim igre a samim tim i fond nagrada.
PROPOZICIJE:
U igri mogu da ucestvuju svi citaoci biltena koji do 20. u mijesecu posalju nas kupon na datu adresu. Svi oni koji su tacno odgovorili automatski su sebi obezbjedili nagradu i usli u zdrijeb za izvlacenje glavne nagrade.
Nagrade su u vidu programa i besplatne pretplate na nas bilten.
MOLIMO SVE CITAOCE DA UZ PRILOZENI KUPON GLASAJU ZA TRI PROGRAMA SA NASE MINI TOP LISTE.
NAGRADE:
-Svi citaoci cija imena objavimo u sledecem broju odnosno svi oni koji su tacno odgovorili dobijaju tri najnovija programa besplatno na vasim disketama
-Iz grupe citalaca koji su tacno odgovorili izvlacimo trojicu koji dobijaju besplatno prvoplasirani program sa nase mini top liste igara na nasoj disketi i tri naredna biltena besplatno

NAGRADNO PITANJE:

KOJE GODINE JE PROMOVISANA AMIGA:

1 9 . .

ODGOVORE SALJITE ISKLJUCIVO NA DOLE PRILOZENIM KUPONIMA ZALIJEPLJENIM NA DOPISNICU DO 25. U MIJESECU.

M I N I   T O P   L I S T A

Ovdje vam prilazemo 10 predloga za mini top listu programa za koje ce te glasati zajedno sa kuponom nagradne igre.
Mozete glasati samo za tri programa.

PREDLOZI:

-INTERCEPTOR F-18
-VAMPIRE'S EMPIRE
-OBELITERATOR
-B M X SIMULATOR
-DRUID II
-BARBARIAN
-MIKE THE MAGIC DRAGON
-STAR WARS
-INDOR SPORTS
-CAPONE

K U P O N

ODGOVOR: 1 9 . .

MINI TOP LISTA PREDLOZI:
1).....................
2).....................
3).....................

I G R E

OBELITERATOR

Godina 2017 planeta zemlja je kao i mnogo puta do sada u opasnosti.Naravno tu je i nas heroj koji ce da je spase.Ovoga puta vi se nalazite u ulozi fantasticnog OBELATERATORA poslatotg na platformu koja kruzi iznad nase planete.Vas cilj je da pronadete pet vitalno vaznih predmeta,unistite platformu i naravno izvucete zivu glavu.Igru pocinjete naoruzani sa obicnim laserskim pistoljem i jednim punjenjem metaka ali vremenom ce te naici i na ostala oruzija.
Platforma se sastoji od 77 prostorija.Grafika je uradena dobro sa mnostvom detalja koji poboljsavaju opsti utisak o igri.
Zvuk je takode na nivou ali jedina zamjerka koju bih mogao uputiti programerima PSYGNOSISA je animacija koja je kao i u njihovoj prvoj igri BARBARIAN losa.
A sada nekoliko savjeta o samoj igri:
Preporucujem vam da odmah po pocetku igre pocnete crtati prostorije po kojima se krecete.Time ce te sebi olaksati posao na kraju kada sakupite sve predmete i krenete do broda pomocu kojeg ce te pobjeci sa platforme.
U toku igre nailazicete na prolaze koji su crne boje to su teleporti koji vas prebacuju u ostale dijelove broda.
Koristite snimanje statusa odnosno mijesta i polozaja na kome se nalazite.Snimanje se vrsi na mjestima koja su po izgledu slicna liftu i takode razbacana po lavirintu.Jos jedna prednost mijesta za snimanje statusa je i ta sto vam obnavljaju dragocijenu enrgiju.Platforma obiluje naj razlicitijim bicima koja nastoje da vas sprijece u izvrsenju vaseg zadatka.

Svi neprijatelji se ne mogu unistiti istim oruzijem te ce te sami morati otkrivati potrebne vrste oruzija.Reci cu Vam samo ovo da se ipak naj veci broj bica moze unistiti sa laserskom puskom koju ce te pronaci u jednom od donjih dijelova platforme.
Za one koji jos ne znaju svo znacenje ikonica pomocu kojih se upravlja slijedi objasnjenje.
Mislim da prve cetiri ikonice ne treba posebno ojbjasnjavati one sluze za navodenje sprajta.Peta i sesta ikonica sluze za teleportovanje dok se ostale tri koriste u borbi.Pritiskom na space dobijate drugi skrin gdje se nalaze podaci o poenima , energiji , oruziju i skupljenim predmetima.
Igra postaje sve popularnija na zapadnom trzistun sto je razumljivo jer programi ovoga tipa ma koliko ih bilo uvjek iznova imaju svoje pristalice.
Na piratskom YU trzistu kruzi verzija OBELATERATORA sa (SCA) ili (BYTE BANDIT) virusom koji posebno ovu igru veoma lako moze "prozdrati" ali se on kao sto znate moze otkloniti bez problema sa ODINOVIM Virus killerom.
Cijena igre u SR NJemackoj je 98 DEM a mozete je naci u svim prodavaonicam softwara,kod pirata ili ga mozete poruciti od nas u verziji sa mapom.(075) 215-092

G R A F I K A................	9
S C E N A R I O..............	8
Z V U K......................	9
A N I M A C I J A............	6

MANHATIAN DEALERS

BRONX taj dobro poznati dio NEW YORKA u kojem cvijeta kriminal,ubistva i rasturanje droge.Vi se nalazite u ulozi inspektora Harrya koji ima cilj da proceslja podrucije sredi ulicne kavgadije i oduzme drogu svima onima koji je posjeduju.Zadatak je tezak a od oruzija imate samo dobru volju i pesnice.
Ovim sadrzajem pocinje do sada malo neobicna igra nove firme SILMARILS.Cilj igre je kao sto ste mogli vec procitati uzeti drogu od svih razbojnika koji se slobodno krecu po ulici.
Igru pocinjete ispred jedne stare zgrade mracnog Bronxa.Tu ce te naici na prvoga razbojnika koji ce nastojati da vas pretuce ali ce te ga moci bez nekih vecih problema pobijediti.Udarci se vrse pomocu dugmeta i razlicitih pravaca na palici.Posto ste savladali prvoga razbojnika sidite u podrum koji se nalazi lijevo a tamo ce te naci vasu sledecu prepreku to je voda bande obucen u nacisticko odijelo i naoruzan motornom pilom.Sa njim ce te imati nesto vise problema a posto ste ga savladali povucite palicu nadole i pritisnite dugme cime ce te uzeti drogu koju je posjedovao. Izadite iz podruma i krenite desno. Na slijedecem ekranu vas ocekuje sledeci razbojnik naoruzan nozem a inace takode jedan od nosilaca droge. Prije nego ga savladate preporucio bih vam da obratite paznju na lijevu stranu ekrana iz koje se obicno pojhavljuju novi banditi na motorima. Oduzevsi drogu i razbojniku sa nozem krenite jos jedanput lijevo i tu ce te naici na zgradu ispred koje se nalazi bure u kome se spaljuje droga. Na prozorima zgrade vas ocekuju novi razbojnici koji vas ometaju - ciglama. Sacekajte da zavrse bacati a onda pridite buretu i pritisnite dugme na palici za igru. Ovim postupkom spaliti ce te drogu i obnoviti svoju energiju. Sada je vrijeme da krenete po preostali dio droge. Vratite se dva skrina lijevo na pocetni ekran i sa tog mijesta krenite dalje lijevo. Na prvom sledecem ekranu nemojte zastajati a kada dodete na ekran pregraden zicom sacekajte da vam pride bokser kojeg ce te savladati i oduzeti mu drogu. Prodite iza zice na sledeci ekran i savladajte "barsku damu" koja vas tu ocekuje. Zadjite iza zgrade i u Kineskoj cetvrti savladajte ninju a potome udite u hram i rijesite se karatista. Potome uzmite drogu koja je ostala iza mrtvih karatasa i vratite se nazad. Na posljednjem ekranu prije pocetnog sredite crnca sa motkom uzmite njegovu drogu i vratite se do bureta gdje ce te spaliti sve sto ste sakupili. Ovim ste zavrsili prvi nivo. Dalje igranje ostavljam vama.

G R A F I K A	9
S C E N A R I O	9
Z V U K	8
A N I M A C I J A	9

I G R E

CRYSTAL HAMMER

U poplavi igara tipa ARKANOID koje su preteca starog "zida" koji se pojavio jos na legendarnom spectrumu izdvojio bih dvije, koje po kvalitetu prednjace u odnosu na ostale.To su igre Crystal Hammer i CRACK.U ovom broju AMIGA Biltena predstavicemo Hammera a u jednom od narednih Crack.
Ideju igara ovoga tipa znate ,treba odbijati lopticu i porusiti sto veci broj cigli.Igra posjeduje veliki broj pomagala ali naravno tu su i razlicita "smetala" koja vam samo otezavaju posao.
Sve cigle se nemogu unistiti iz prvoga pogodka lopticom dok se neke pri dodiru sa njom spustaju prema vama.U zavisnosti od njihove boje Vi ih morate hvatai ili se izmicati od njih.
CRVENA-dobijate laser koji vam omogucava da unistavate cigle bez loptice
SIVA -vam oduzima zivot
ZUTA -usporava lopticu
PLAVA -povecava vas duplo sto olaksava odbijanje loptice
RUZICASTA-prebacuje vas u sledeci nivo
BRAON-dobijate dodatni zivot
ZELENA-dobijate jos dvije loptice

Jos jedna od pogodnosti , kada sakupite 10000 poena dobijate mogucnost nastavka igre na onome mijestu gdje ste stali.
Igra posjeduje 99 nivoa nakon cega sve krece iz pocetka ali ubrzano.
Napomenuo bih jos odlicno uraden digitalizovani zvukodbijanja metala od staklo koji vas prati kroz igru.Cijena igre u SR NJemackoj se krece oko 75 DEM sto naravno i nije toliko pouzdan podatak jer svi prodavaci Softwarea nedijele ista misljenja o kvalitetu i vrsti ovakvih zabavnih programa.

Igru mozete nabaviti i kod SOFTWAROTEKE AMIGA BILTENA.

GRAFIKA....................... 9

SCENARIO...................... 7

ZVUK..........................10

ANIMACIJA..................... 9

K O R I S N I   S A V J E T I

Svako pri duzem koristenju racunara dolazi do odredjenih korisnih zakljucaka koji mogu u velikoj mjeri pomoci pri radu.
Posto smatramo da ce ovaj Bilten uzimati dosta pocetnika a naravno i mnogo "starih vukova"nadamo se da ce svako za sebe naci koristan savjet.
Slijedi nekoliko savjeta koji su nastali iz sopstvenog iskustva svih clanova redakcije.

KORISTENJE DISKETA

Svi korisnici Amige pa cak vjerujemo i oni jos "zeleni" znaju da Amigin disk drajv vrsi dvostrani zapis sa duplom gustocm takozvani DOUBLESIDE DOUBLEDENSITY.
Samim tim zakljucuju mnogi da su potrebne dvostrane diskete sa oznakom (DDDS ili 2DD) koje se prodaju po cijeni oko 40-60 DEM dok one jednostrane od 25-30 DEM i negledaju.Takav nacin razmisljanja nije pogodan jer se jednostrane diskete (SSDS ili 1DD) ponasaju potpuno isto kao i dvostrane.
Pitate se zasto su onda zasto tolika razlika u cijeni a jedini logican odgovor je "nasamariti sto vise laika koji su tek kupili racunar".Probajte koristiti jednostrane diskete pa sami sebi dokazite da su sasvim toliko korisne kao i dvostrane.

TRAKE ZA STAMPAC

Mnogi vlasnici bilo kolor bilo jednobojnih stampaca muku muce sa trakama koje se kod nas veoma tesko nalaze.Van granice ih naravno ima ali sa paprenom cijenom tako da poslije odredjenog vremena zaljubljeni pisac ostaje sa blijedim otiskom slova i grafike tjeseci se da ce doci bolja vremena.
Ta vremena su zaporavo vec dosla stvaranjem trake za obicnu pisacu masinu ali niko na to jos nije ni pomislio.
Sirina trake za masinu odgovarace svim stampacima bilo u boji bilo jednobojnim i davece odlican otisak crnih slova i grafike kod jednobojnih dok samo crnih slova kod kolor stampaca.
Proces prebacivanja trake je jednostavan.Otvorite kertridz sa starom trakom izbacite je van i unutar kertridza putem zupcanika koji vuku traku uvucite crnu traku za pisace masine.Pazljivo krajeve spojite cijanidnim ljpilom i rijesili ste problem otiska "svjezih" crnih slova bar mijesec dana.

BEZOBRAZNI VIRUS ???

Vec gotovi svi vlasnici Amige vise i nevode racuna o BYTE BANDITU ili SCA virusu jer na nasem piratskom trzistu kruze razne iznamljene ubice , a postoji i jos jedan odavno provrjeren narodni lijek "POWER ON-OFF".
Pri koristenju ovog drugog treba voditi racuna da racunar ostaje naj manje iskljucen 5 sec. jer se memorija veoma sporo brise tako da nevaljali "stvor" ostaje u memoriji.
Ni sam ovome nisam vjerovao jer sam racunar palio i gasio u roku jedne sekunde po sistemu "klik klik" pa sam bio zacudjen zasto jadni VIRUS KILLER ne radi.Po svemu sudeci bolje sacekati 5 sekundi nego razmnoziti "stetocinu".

PREDSTAVLJAMO MUZICKI PROGRAM

A G I S   S O N I X   (1. DIO)(I JEDINI)

Amiga racunar vrhunskih sposobnosti posjeduje cetiri tonska generatora koji mogu proizvesti zvuk studiskog kvaliteta. Problem koji se pri tome javlja je neadekvatna iskoristenost Amiginih muzickih sposobnosti. Od svih dosada napravljenih muzickih programa nijedan ne iskoristava ni 50% njenih mogucnosti.
Od sada ce te uvjek na ovim stranicama Amiga biltena moci citati o muzickim programima za vasu prijateljicu.
U ovome i narednom broju predstavicemo Vam program AGIS SONIX firme AGIS DEVOLOPOMENT.
Iako nesto stariji to je po mom misljenju jos uvjek jedan od naj boljih muzickih programa na nasem piratskom trzistu.
Program kruzi po trzistu sa verzijom od dva diska jer se na jednom nalazi program a na drugome muzicki primjeri.
Posto ste ucitali program pred vama ce se pojaviti pocetni (SCORE) meni. Na ekranu ce te primjetiti nacrtanu notnu tabelu a ispod nje sve moguce vrste pauza i nota koje postoje u muzici.
Cim ucitate program u njemu se nalazi odreden instrument koji mozete isprobati jos iz pocetnog SCORE menija pritiskom na Amiginu tastaturu. Ukoliko zelite da vam racunar odsvira neku melodiju po notama strelicom od misa dodite do zeljene note pritisnite dugme (cime ce te je uzeti) a potom je odnesite na zeljeno mijesto na notnoj skali i pritisnite dugme a nota ce ostati zapisana na tom mijestu na skali.
Na taj nacin mozete prepisivati odredene melodije a Amiga ce vam ih rado ponoviti. Naravno oni koji znaju komponovati ne moraju da prepisuju melodije. Posto zavrsite upisivanje melodije u notnu ljestvicu dovedite strelicu od misa do kvadratica na dnu ekrana u kome pise PLAY i pritisnite lijevo dugme na misu. Ubrzo zatim ce te cuti sta ste uradili.
Ispod kvadratica PLAY postoje jos dva i to STOP i REPEAT. Prvi sluzi za zaustavljanje vec pokrenute pjesme a drugi za njeno uzastopno ponavljanje sve dok ga vi ne zaustavite.
U lijevom donjem uglu nalaze [illegible] potenciometri za jacinu t[illegible], period , basi viso[illegible] tonove. Ukoliko niste [illegible]eresovani za komponovanje i prepisivanje me[illegible] pritisnite desno dugme na [illegible]u i drzite ga pritisnutoga. Za to vrijeme ce se u gornjem dijelu ekrana pojaviti opcije SCREENS , PROJECT , EDIT i OPTION. Dodite do opcije project ispod koje ce se pojaviti pod meni sa:NEW , LOAD , SAVE , SAVE AS , REVERT , DELETE , ABOUT S. i QUIT. Ukoliko zelite da ucitate neki od gotovih primjera dodite na LOAD i pustite dugme. Ubrzo zatim pred vama ce se otvoriti prozor sa imenima vec gotovih melodija pritisnite lijevim dugmetom na zeljenu melodiju i ona ce se ucitati. Nakon toga pritisnite PLAY i uzivajte u prelijepom zvuku vec uradjene kompozicije.
Osim SCORE menija imate na raspolaganju i ostala dva i to: INSTRUMENTS u kome mozete podesavati i stvarati odredjen zvuk ili pak ispravljati zvuk vec koriscenog instrumenta. Drugi meni nosi naziv KEYBOARD koji Vam na ekranu iscrtava Amiginu tastaturu i raspored nota po tasterima.

Keyboard opcija je namjenjena za pomoc pri sviranju uz Amiginu tastaturu , ukoliko nemate orginalnu klavijaturu koja se moze uzeti u SR NJemackoj za oko 100 DEM.
Pritiskom na desno dugme misa u Keyboard meniju dobijate dvije opcije: VOLUME i INSTRUMENTS.
Opcija volume vam sluzi za pojacavanje zvuka instrumenata pomocu kojih svirate na Amiginoj tastaturi.
Druga opcija INSTRUMENTS koristi se za promjenu vrste instrumenta sa kojim zelite da svirate ili sa kojim se koristite u score meniju gdje upisujete kompoziciju koja treba da bude odsvirana sa tim instrumentom.
Spisak instrumenata kojima se mozete koristiti je dugacak stoga cu vam reci da je vecina instrumenata odlicna kopija orginala pri cemu bih posebno istakao odlicne bubnjeve , elekticnu gitaru i orgulje koje se ne razlikuju od pravih.
Jos jedna od prednosti SONIX-a je ta sto imate mogucnost pravljenja sopstvenog zvuka u INSTRUMENTS skrinu. Ova sposobnost karakteristicna je za sintisajzere.
Po mogucnostima program AEGIS SONIX se po mogucnostima nalazi na prelazu izmedu YAMAHINE DX-7 i elektricnog klavira.
Osnovni SCORE meni nudi vam jos niz opcija pomocu kojih mozete da olaksate sebi rad sa programom.
Meni PROJECT nudi sledece opcije: NEW sluzi za ponistavanje unijete kompozicije u notnu tabelu. LOAD se koristi za ucitavanje vec snimljenih kompozicija. Opcija SAVE vam koristi za snimanje napravljenih melodija na disk.

Od ostalih opcija DELETE vam sluzi za brisanje vec postojecih ili snimljenih kompozicija sa diska dok Quit ne treba posebno objasnjavati(reset racunara).
Sledeci pod meni je EDIT koji takode dobijate pritiskom na desno dugme.
Od korisnih opcija koje tu mozete naci su: CUT pomocu kojeg obiljezavate dijelove kompozicije. Copy sluzi za copiranje odredenog dijela melodije (da npr! ne bi morali ponovo unositi isti dio kompozicije koji ste vec unijeli u racunar) radi sa naredbom CUT.
Pored ove dvije jos bi vam mogle koristiti opcije za promjenu oktava. Promjenu kanala ili ako zelite sviranje vise kanala u isto vrijeme ukljucujete na kvadratice u donjem dijelu ekrana koji su obiljezeni brojevima ili slovima :A,B,C itd.
Treci a ujedno i posljednji skrin je INSTRUMENTS u kojem mozete mijenjati ENVELOPE generator odnosno potpuno mijenjati zvuk

Tu su jos i promjene
ova,vibracija i citav niz drugih opcija uz ciju
jenu mozete uraditi od zvuka sve sto zamislite.
Zbog ogranicenja prostora u biltenu nismo u mogucnosti vise pisati o ovome odlicnom muzickom programu.
Napomenucemo samo da je rad sa njim jednostavan i za pocetnika tako da uz malo znanje Engleskog jezika nece biti nekih vecih problema.
Na kraju svakog predstavljanja muzickog programa davacemo mu ocijenu u procentima.
Sonix-u bih dodijelio 70 %.

```
                                     TTTTT        CCCCC   L     U   U   BBBB
S        O   O   F                     T          C       L     U   U   B   B
SSSSS    O   O   FFF                   T          C       L     U   U   BBBB
    S    O   O   F                     T          C       L     U   U   B   B
SSSSS    OOOOO   F                     T          CCCCC   LLLL   UUU    BBBB
```

Zbog nedostatka organizovane prodaje softwarea i zbog ocuvanja stalnih cijena na piratskom trzistu odlucili smo da otpocnemo sa radom SOFTCLUBA u kojem ce svaki kupac biltena moci nabavljati programe po stalnim cijenama koje ce biti na snazi.Svaki kupac po prvoj narudbi postaje clan kluba te dobija odredjene popuste pri kupovini programa.

Na slijedecim stranicama objavljujemo katalog programa koje mozete nabaviti unutar naseg SOFTKLUBA.Cijena svakoga USLUZNOG programa je 2500 a IGRE 2000 dinara.Svaka prazna disketa placa se 6000 dinara.

USLUZNI PROGRAMI:

A:
AEGIS AUDIO MASTER
AEGIS IMAGES
AEGIS SONIX
ANALYZE 2.0
ART PACK 1
AZTEC C V 3.30
* AEGIS SONIX 2 (2D)
AEGIS DRAW +
AEGIS ANIMATOR
A-FILER
AEGIS DIGA

B:
BODEANS BOUTIES
BASIC AC COPILER
BASIC
BIORITAM YU

C:
CALLIGRAPHER

D:
DELUXE VIDEO
DELUXE MUSIC
* DIGI PAINT
DESING TEXT
DELUXE PAINT 1
DIGI DRUMMER
DYNAMIC CAD
DELUXE PAINT 2
DELUXE PRINT
DYNAMIC DRUMS

F:
FACE SHOW 1
FONT DISK
FACE SHOW 2
FORTRAN 77
FISH i7
FORTH

G:
GD 64
GRAPHICS STUDIO
GRABBIT
GRAPHICCRAFT

H:
HOT LICKS

I:
INSTANT MUSIC

K:
KALEDIOSCOPE

M:
MUSIC DEMO
MSE
MACRO ASSEMBLER
MODULA 2
METACOMCO PASCAL
MAXI PLAN

MS DOS 3.30	MS DOS 3.00	
N:		
NEW MUSIC INSTRUMENTS		
P:		
PROGRAMERS TOOL DISK	PERFECT SOUND	PRISM
PRO VIDEO	PC EMULATOR	PROWRITE
PHOTON PAINT		
PC:		
DBASE III	WORDSTAR	T.PASCAL
PC TOOLS		
S:		
SEKA ASSEMBLER	* SCULPT 3D	SUPER BASE
SILVER		
T:		
THE MUSIC STUDIO	TEXTCRAFT	TV TEXT
THE YELLO MIX		
U:		JOIESE WALLER
UNICALC		
V:		
VIDEO SCAPE 3D	VIRUS KILLER	VIP PROFESSIONAL
VIZAWRITE		
IGRE:		
ARKANOID	ARCHON 2	ALIEN FIRES
ARENA	ARZON TOMB	ARTIC FOX
BLACK SHADOW	BARDS TALE	BAD CAT
BIG DEAL	BRATACASS	BOULDER DASH
BORROWED TIME	BASEBALL	* BMX SIMULATOR
CRACK	CAPONE	* CLEVER & SMART
CHESSMASTER 2000	CRAZY CARS	DRUID II
DARK CASTELE	DEFENDER OF THE CROWN	DISCOVERY
DEEP SPACE	FIRE POWER	FINAL TRIP
FLIGHT SIMULATOR 2	FAIRY TALE	* FERRARI FORMULA 1
FOOTBALL	GRID START	GOLF
GAERFILD DEMO	* GIANA SISTERS	GUIDE OF TERROR
GOLDEN OLDIES	G.B. AIR RALLY	GRUNCHER F.
GOLDEN PATH	* G.TENNIS	HACKER 1
HACKER 2	HITCHIKER	H.F.R.O.
HALLEY RROJECT	INSANITY FIGHT	INIDOR SPORTS
IMPACT	* JUNGLER DEMO	JINXTER
KARATE KING	KNIGHT ORC	LEVIATHAN
LARRY	L.C.P.	LEADERBOARD
MONOPOLY	MIKE THE MAGIC D.	MISSION E.
MONKAY B.	MARBLE MADNESS	* MANHATAN D.
MINDWALKER	NINJA MISSION	* OBLITERATOR
* ONE ON ONE	PINK PANTHER	POKER
PORNO SAN	RALLYE MASTER	* STAR GLIDER
STRIP POKER	SIELENT SERVICE	SUPER HUEY
SHANGAI	SINBAD	SPACE PORT
* SOCCER KING	SDI	SKY FOX
TYPHOON	THREE STOOGES	THE JET
THE WAY OF L.D.	TAE KWON DO	THUNDER BOY
THREE MUSKEETIERS	* TWON ON TWO	THE PAWN
UNINVITED	VAMPIRE EMPIRE	VADER
* WINTER GAMES	WESTERN GAMES	INTERCEPTOR F-18
PORTS OF CALL	* BARBARIAN	

P O Z I V   N A   S A R A D N J U

AMIGASI:

Po nasem a nadamo se i Vasem misljenju unutar ovoga biltena moze se naci za svakoga ponesto.Vjerujemo da ima i onih koji bi zeljeli da unutar casopisa procitaju i nesto drugo ili cak nesto sto mi pa ni vecina nas nezna.Prema tome spremni smo da upitimo svim zainteresovanima koji zele da nam pomognu POZIV NA SARADNJU koja bi trajala sve dotle dok bilten i sam izlazi iz stampe. Posto ste svjesni da smo na samom pocetku i da bi nam pomoc u svakom obliku veoma pomogla zelimo podstaknuti sve one koji misle da bi nesto mogli napisati i to objaviti u nasem i Vasem biltenu.Sto se tice naknade za napisane tekstove unutar bilo koje rubrike necemo pruzati neku veliku sumu jer smo umogucnosti da pruzimo samo sibolicnih 200 din. po kucanoj stranici uz naravno zagarantovana sva autorska prava.Nadamo se da ova "smijesna" suma koju nudimo nece otjerati mnoge mlade entuzijaste koji se bave racunarstvom i koji zele a nemaju mogucnosti da objave rezultate svoje "mozgaske aktivnosti".U obzir dolaze svi tekstovi koji se ticu iskljucivo AMIGA racunara bilo oni kratki ili dugi i bilo oni pisani o korisnickim ili zabavnim programima odnosno korisnim savjetima.

Jedino sto trazimo od budicih saradnika je da sve sto zele da objave bude pisani na SH-HS jeziku (kako se nebi trudili oko prevoda) i da nas predhodno obavjeste telefonski ili pismeno o onome sto zele da pisu kako nebi doslo do zabune u salucaju da je taj prilog vec objavljen ili je spreman za objavu.

Ujedno dajemo obavjestenje svima onima koji su zadovoljnji ili nezadovoljni Biltenom i svima onima koji imaju nesto da pitaju redakciju i nase strucne saradnike da ce se u iducim brojevima na ovoj strani nalaziti rubrika pod nazivom P O S T A u kojoj ce mo objavljivati sva pristigla pisma bilo ona napisana i ispunjena pohvalama i epitetima ili bilo ona pisana sa ogorcenjem i grdnjama.Unutar ove rubrike takodje planiramo objavljivati i vase sugestije i predloge u pogledu biltena i takodje odgovore na postavljena pitanja.

Nadamo se da ce vecina Vas procitati ovu rubriku i da ce naci za korisno da nam se javi jednim pismom ili dopisnicom jer su nam uistinu Vasi savjeti i prijedlozi prijeko potrebni.

Adrese i telefone na koje se mozete javiti i ostvariti kontakt sa redakcijom nalaze se na stranici sa sadrzajem.

NADAMO SE VEOMA USPJESNOJ SARADNJI.

V A S A   R E D A K C I J A

```
M     M   AAAAA     L         I        OOOOO   GGGGG     L        AAAAA    SSSSS    I
MM   MM   A   A     L         I        O   O   G         L        A   A    S        I
M MM M    AAAAA     L         I        O   O   G  GG     L        AAAAA    SSSSS    I
M     M   A   A     L         I        O   O   G   G     L        A   A        S    I
M     M   A   A     LLLL      I        OOOOO   GGGGG     LLLL     A   A    SSSSS    I
```

Posebna pogodnost za citaoce Amiga biltena je mogucnost objave malih oglasa u nasem skromnom casopisu.
Bilten citaju iskljucivo vlasnici Amiga racunara odnosno oni kojima je namjenjen Vas oglas.
Zbog nemogucnosti stampe u koloru kolor oglase necemo moci objavljivati stim da oglasi sa slikom dolaze u obzir.
Naj veci oglas nece moci prelaziti dvije stranice ali svi oni koji se na taj nacin budu oglasavali imace poseban popust. Cijena malih oglasa je srazmjerno niska u odnosu na ostale kompjuterske casopise.
Svaka rijec u oglasu se placa po 300 dinara stim da za sliku placate po centrimetrima velicine zauzetim u oglasu. To je relativno niska cijena kada pogledamo cijenu recimo u MOM MIKRU gde vas jedna rjec staje citavih 1000 dinara.
1 CM oglasa sa slikom 7000 dinara
Ukoliko objavljujete vise od 5 cm onda je cijena 1 cm 5000 dinara.
1/4 citave stranice 60000 dinara
1/2 stranice 100000 dinara
Ukoliko zakupljujete citavu stranicu cijena je 150000 dinara.

Poredena radi u MIKRU za 15 starih miliona mozete zakupiti oko 7 cm oglasa.

===

VAZNO !!!   VAZNO !!!   VAZNO !!!   VAZNO !!!

===

Citaoci:

Ukoliko uplatite sumu koja je naznacena na prilozenoj uplatnici osigurali ste sebi (platili) naredni broj AMIGA BILTENA.

U protivnom smatramo da Vas BILTEN ne zanima te ga vise necemo ni slati na Vasu adresu.